

PERANCANGAN DAN PEMBANGUNAN GAME TURN BASED RPG BERTEMAKAN GANGSTER LOKAL

Oleh:
Irfan Dwi Vecchio
Cindy Taurusta, S.ST.,M.T

Program Studi Informatika
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Agustus, 2026

Pendahuluan

Tingkat kenakalan remaja di Indonesia yang saat ini bergeser menjadi tindak kriminalitas bersenjata tajam mendorong perlunya penanganan inovatif, sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah video game edukasi bergenre Turn-Based Role Playing Game (RPG) berjudul "Wandering Soul" sebagai upaya preventif agar generasi muda terhindar dari perilaku menyimpang tersebut. Proses pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang iteratif, mencakup tahapan inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian (testing), beta, dan release. Fungsionalitas game diuji menggunakan metode Black Box Testing yang membuktikan seluruh sistem berjalan sesuai harapan, sementara evaluasi kelayakan dan pengalaman pengguna diukur melalui penyebaran kuesioner menggunakan instrumen skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini berhasil mengintegrasikan narasi edukatif, dan berdasarkan uji kuesioner kepada 10 responden, diperoleh total skor 421 dari nilai maksimal 500 yang menghasilkan persentase kelayakan atau tingkat kepuasan pengguna sebesar 84,2%.

Pernyataan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah game tentang gangster untuk dapat mengedukasi dan mengajak para pemain untuk menghindari sebuah perilaku yang berindikasi kriminal atau gangster dan menanggulangi gangster ?

Metode

Penelitian ini mengembangkan game Turn-Based RPG Single Player berjudul "Wandering Soul" menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang iteratif, mulai dari tahap inisiasi hingga peluncuran. Pendekatan edukasinya diimplementasikan dengan menyisipkan pesan moral melalui alur cerita (storyline), di mana perjalanan tokoh utama di dunia gangster sengaja dirancang memiliki akhir yang memilukan guna memberikan peringatan nyata kepada pemain mengenai konsekuensi buruk dari pergaulan tersebut. Dari segi hasil pengembangan, pengujian Black Box Testing membuktikan bahwa seluruh fungsionalitas sistem berjalan dengan baik, termasuk fitur verifikasi usia minimal 15 tahun, penyimpanan progres permainan, dan mekanisme pertarungan taktis.

Hasil

Evaluasi tingkat kepuasan pemain terhadap game Wandering Soul yang telah dilakukan menggunakan instrumen skala Likert (1-5) dengan melibatkan 10 responden dari kalangan mahasiswa informatika dan umum yang menjawab 10 butir pertanyaan. Berdasarkan pengolahan data kuesioner, akumulasi penilaian dari responden menghasilkan total skor sebesar 421 dari skor harapan ideal (nilai maksimum) sebesar 500. Dari hasil perhitungan tersebut, “game” ini memperoleh total persentase kelayakan atau kepuasan pengguna sebesar 84,2%, hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengguna berada di tingkat yang sangat baik terhadap fungsionalitas dan pengalaman bermainnya.

Pembahasan

Evaluasi tingkat kelayakan menggunakan uji kuesioner berskala Likert kepada 10 responden menghasilkan persentase kepuasan sebesar 84,2%, yang menyimpulkan bahwa game ini dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai media alternatif edukatif untuk mencegah generasi muda terjerumus ke dalam tindakan kriminal. Pada penelitian ini masih terdapat kemungkinan bahwa video game ini dapat dikembangkan dalam bentuk 3d dan juga dari segi cerita maupun fitur yang membuat pemain menjadi lebih tertarik.

Temuan Penting Penelitian

Permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki dampak luas dalam berbagai domain seperti pendidikan, kesehatan mental, dan pertumbuhan kognitif. Ryan, Rigby, dan Przybylski (2006) mengusulkan bahwa permainan dapat menghasilkan manfaat psikologis yang nyata melalui mekanisme motivasi intrinsik, termasuk tetapi tidak terbatas pada rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Lebih jauh lagi, permainan sering kali berfungsi sebagai alat yang berguna untuk meningkatkan kreativitas pemain, kemampuan memecahkan masalah, dan kerja sama tim (Gee, 2003).

Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat untuk mengedukasi para remaja atau anak-anak untuk menghindari perilaku yang berbau kriminal dan juga memberi kesenangan bermain sambil belajar tentang realita bagaimana sudut pandang seorang pelaku kriminal (gangster) di jalanan.

Referensi

- [1] P. Law Review Volume, ... No, and ... Xxxx, “PAUGERAN LAW REVIEW NAMA PENULISJUDUL,” 2024.
- [2] M. For *et al.*, “Pengaruh Lingkungan terhadap Pembentukan Karakter Anak,” *Scientificum Journal*, vol. 1, 2024, doi: 10.37985/sj.v1i3.12.
- [3] D. Kota, D. Dari Teori Kontrol Sosial, L. Andrew Pramono, and A. Siagian, “Analisis Faktor Pendorong Remaja Terlibat Dunia ‘Gangster’”, doi: 10.37817/ikraith-humaniora.v8i2.
- [4] M. Karuniasari and E. Wahyudi, “PENEGAKAN HUKUM TERHADAP ANAK PELAKU TINDAK PIDANA PENGANIAYAAN SEBAGAI ANGGOTA GENG MOTOR ATAU GENGSTER”, doi: 10.31933/ejpp.v4i2.
- [5] S. N. Hidayah, R. J. Rachmah, and A. S. Ramadlani, “LITERATURE REVIEW: PENGARUH TOXIC PRENTING TERHADAP PERILAKU EMOSIONAL ANAK,” 2024.
- [6] M. Andrian, F. T. Saputra, L. S. Salsabil, U. Islam, S. Yusuf, and T. Abstrak, “Budaya Tawuran di Kalangan Remaja di Kabupaten Tangerang (Studi Kasus Komunitas Mawar Hitam),” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 8, pp. 152–176, 2024, doi: 10.5281/zenodo.11080012.



Referensi

- [7] D. M. Luay, Asriyanik, and W. Apriandari, “PENGUNAAN METODE GDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE) UNTUK MENGENAL BENDERA DUNIA,” *INFOTECH journal*, vol. 10, no. 1, pp. 40–48, Jan. 2024, doi: 10.31949/infotech.v10i1.8374.
- [8] S. Ma’rifati, “PENGEMBANGAN APLIKASI GAME BERTEMA GANGSTER MENGGUNAKAN DELPHI XE5,” vol. II, no. 2, 2014, [Online]. Available: <http://www.gartner.com/newsroom/id/26149>
- [9] U. Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar Sakinah, M. Zean, R. Alwadia, R. Ardhiansyah, and M. Julianti Rahman, “Pengembangan Game My Trip Math Adventure Berbasis Android,” vol. 4, no. 2, p. 1438, 2024.
- [10] A. S. Adillah, M. Ridwan, P. W. Lomo, R. A. Salim Faqih, and T. Khairunnida, “Analisis Kriminologi terhadap Kejahatan oleh Anak yang Tergabung dalam Gangster (Studi Bogor),” *Indonesian Journal of Law and Justice*, vol. 1, no. 3, p. 10, Jan. 2024, doi: 10.47134/ijlj.v1i3.2115.
- [11] M. G. Khairi, “PENERAPAN FINITE STATE MACHINE DALAM GAME PADA MODEL KARAKTER PEMAIN MENGGUNAKAN GODOT ENGINE THE APPLICATION OF FINITE STATE MACHINE IN GAMES FOR PLAYABLE CHARACTER MODEL USING GODOT ENGINE,” 2024.



